Подсказки Редактору

- Ознакомьтесь с буклетами игроков, особенно со Способностями и Связями: вокруг этих элементов строится большая часть сюжета.
- Возьмите один из неиспользованных буклетов и превратите его в злодея; исправьте его Происхождение и Ценности на злые.
- Слушайте, что говорят игроки и встраивайте это в рассказ: не пытайтесь создать конкретный сюжет от начала и до конца, будьте готовы мгновенно изменить свои наброски после чьих-либо действий.
- Следите за монетами на столе: убедитесь, что у кого-нибудь всегда будет не хватать монет, чтобы подтолкнуть их действовать согласно Ценностям. Также внимательно слушайте, если игроки спонтанно подтверждают или ставят под сомнение свои Ценности и указывайте им на возможные последствия.
- Напоминайте игрокам, что они команда героев: следите, чтобы на одной странице все соответствовали тону и стилю повествования.
- Начинайте с малого и расширяйте сюжет, но всегда начинайте новый выпуск in media res: опишите игрокам кризис или преступление, которые сейчас происходят, и позвольте им отреагировать на них.
- Играйте быстро, не бойтесь позволять героям быстро распутывать сюжет; вы можете уложить три-четыре комикса со стоящим сюжетом в пару часов игры.

Groundhoggoth Games ©2015
SaF Gang Design ©2016

Письма редактору

Приветствуем, дорогие читатели! Вы просто завалили нашу редакцию письмами, сгорая от желания узнать все о героях наших сногсшибательных комиксов и как у них получается делать то, что они делают! Но не ждите, что мы прямо сейчас расскажем вам все секреты, ведь так мы испортим потрясающие сюрпризы, что ждут вас впереди! Как вам, например, свадьба одной из наших супергероинь на своем злейшем сопернике... упс, отшлепайте меня по губам! Так или иначе, у вас накопилось много вопросов, поэтому здесь и сейчас, только в этом выпуске вы получите ответы, которые так долго ждали!

Ролевая игра Джеймса Маллена
Перевод и верстка - Руслан Коваленко

Титульный лист

«Есть ли какие-нибудь скрытые послания или шифры в ***Именах*** *героев?»*
Нет: это всего лишь имена. Каждый комикс в нашей серии называется по имени главного героя в нем, чтобы их легче было выбирать на прилавке. Вот и все.

«Есть ли у героев еще ***Способности*** *помимо тех, что мы уже видели?»*
Естественно… ну, то есть, скорее всего. Мы выбрали лучшие, по нашему мнению, Способности героев и поместили их на обложки, но это не значит, что они больше ничего не умеют. Однако, когда дело дойдет до драки, они всегда будут использовать одну из четырех Способностей, что мы выделили!

«В какие моменты мы можем узнать больше об их ***Происхождении?»***
Когда пожелаете: это ваши комиксы! Мы не хотели слишком сильно распространяться о наших героях, поэтому вы можете придумывать любые истории об их прошлом. Мы также планируем серию под название *«Истории других времен»*, где мы увидим, что было бы, если бы наши герои были немного другими: например, что, если бы Фотус был Российским космическим зондом? Или если бы Серафимом стала Трейси Труман? Крутотень!

Диалог

Когда игроки тратят монеты, у них заканчиваются ресурсы: как Редактор, вы должны предоставить им возможности вернуть потраченные монеты, инициируя между героями диалог. Когда герою необходимо сделать выбор, подчеркните дилемму и поясните, что если они решат действовать согласно своим Ценностям, но с неудобными последствиями для них, они получат монету.
С другой стороны, иногда герои захотят воспользоваться удобным для них действием, но противоречащим их Ценностям; они могут так поступить, но как Редактор, вы должны оштрафовать их на одну монету за то, что они поставили под сомнение свои Ценности.

Всегда смотрите на ситуацию с точки зрения Ценностей героев и старайтесь рассматривать все поступки через призму Ценностей. Например, Фотуса никто не заставляет выдавать чьи-либо секреты, но если он расскажет неудобную правду, то будет награжден монетой; и наоборот, если он врет, чтобы облегчить себе жизнь, это будет стоить ему монеты.

Диалог не обязательно должен быть беседой между персонажами, это также может быть внутренний монолог во время душевной борьбы героя при принятии решения. Как Редактор, вы обязаны подробно объяснить выбор и показать последствия обоих решений.

Если Связи усложняют жизнь или герой теряет Способность, это не просто случайное временное неудобство. Эти события представляют собой поворотные моменты в жизни героя, поэтому используйте их по максимуму: так, типичным осложнением может быть любовный интерес героя, которому угрожают злодеи, но помимо этого они также могут приблизиться к разгадке секретной личности героя или втянуть его в романтические проблемы.

Осложнения из Происхождения могут быть какими угодно: внимательно прочитайте Происхождение и подумайте о возможных последствиях. Может быть, Происхождение дает герою необычную слабость? Какие громкие события связаны с Происхождением? Может ли прошлое (или будущее) преследовать героя?

Если герой теряет Способность, опишите это как можно интереснее и не бойтесь придумывать совершенно безумные причины: вдруг Динама теряет свою супер-силу, когда ее атомному сердцу не хватает урана... а может ее сердце начинает перегреваться и она боится использовать супер-силу под угрозой утечки радиации! В этих комиксах творятся совершенно безумные вещи, когда, например, герой застревает в параллельном измерении или превращается в гориллу: эти безумства можно обыграть как потерю Способностей (или их приобретение).

Под обложкой

«Как герои могут иметь собственные Ценности, если иногда их действия им противоречат?»
Ценности каждого героя это тот идеал, которого они лишь *пытаются* достичь — но у них это не всегда получается. Именно поэтому наши истории такие драматичные. Если бы они не верили в свои Ценности, то сомнения в них не имели бы никаких последствий.

«Связи — это хорошие ребята или плохие?»
Плохие. Хорошие. И то и другое. Связи, о которых мы сообщили — это два самых важных человека (или предмета) в жизни каждого героя: конечно, они знают и других, и они заботят их не меньше, но Связи это те, с кем герои сталкиваются чаще всего. Они как второстепенные персонажи в истории жизни героя.

«Зачем мне три монеты, если комикс стоит 25 центов?»
25 центов это лишь цена на обложке. Три монеты будут решать судьбу героев в каждом выпуске. Но не волнуйтесь, если у вас нет по три монеты на каждого: у каждого может быть по три фишки или жетона и одна монета на всех, но чем больше монет — тем легче принимать решения.

Изображение

В каждом выпуске Редактор широкими мазками определяет границы истории, но лишь от игроков зависит, что именно в ней будет происходить. Чтобы начать каждую новую страницу, Редактор использует *Изображение*: иногда на странице происходит много всего, иногда почти ничего. Но именно Редактор решает, как выглядит первая панель на странице.

Когда Редактор *изображает*, он описывает игрокам, как выглядит первая панель на странице, включая следующее, но не ограничиваясь этим:
- Где это происходит? В какое время дня?
- Кто здесь? Что они делают?

Редактор должен дать достаточно подробное описание, чтобы игроки поняли, что происходит на странице.

Как только панель *изображена*, игроки могут ввести своих героев: они описывают, как герои связаны с происходящим и чем они занимаются в данный момент.

Если представлены один или более героев, Редактор может добавить немного действия и предложить героям шанс *повлиять на ситуацию!*

Влияние на ситуацию

Редактор рассказывает историю до тех пор, пока один из игроков не вмешается и не опишет, как его герой влияет на ситуацию: если игроки никогда не вмешиваются, то злодеи скоро одержат победу! Другие игроки имеют право исправлять историю, если им удалось *повлиять на ситуацию.*

Количество "орлов", которые нужно выбросить подряд для достижения успеха зависят от сложности хода: не забывайте, что все измеряется по шкале от 1 до 3, поэтому не пытайтесь поднять уровень слишком рано, иначе вам просто некуда будет отступать. Результаты действий описывает победившая сторона, Редактор описывает ситуацию если герои терпят неудачу.

Если герои используют страховку, например, тратят монету или рискуют Связями, опишите происходящее в красках: если герой тратит монету, чтобы превратить неудачу в успех, упомяните, как близко было поражение и как герою пришлось собрать все свои силы, чтобы спасти положение.

Игроки могут тратить столько монет, сколько захотят, правда лучше потерять вместо этого Способность; Связи можно использовать только один раз за ход.